

Simon Gabillaud

Coline Pignat

KNIGHT

LE DON DE L'ART

ANTRE
MONDE

Vie d'un chevalier errant - Jour 192

« Nuit après nuit, je chasse. Jour après jour, je me cache. Qui sont ces gens que j'offre à mon maître ? Peu importe, seul lui m'importe. »

Dans mon armure je suis comme une ombre qui traque sa proie. La voix qui m'accompagne ricane et me conseille sur mes cibles. Mais je n'y prête pas attention car seul ses ordres me guident.

Parfois, des images me reviennent, celles d'une vie d'avant. J'ai des souvenirs fugaces de lieux, de visages. Et puis la chasse reprend et je n'y pense plus.

Mon maître m'a dit que la fin est proche, que nous touchons au but. Que c'est en partie grâce à moi... Puis ses yeux de porcelaine ont eu un éclair gris et il m'a chuchoté que je suis une des clefs. Je ne l'ai pas questionné. Je ne le questionne jamais. »



2

Crédits

Sur une idée originale de
Coline Pignat et Simon Gabillaud

Rédaction
Coline Pignat, Simon Gabillaud

Illustrations
Lionel Prats, Vincent Devault

Logo
Vincent Devault, William Bonhotal

Maquette et habillage intérieur
Teddy Leguet, Coline Pignat

Relecteur
Coline Pignat

ANTRE
MONDE

News

Arche de Naples

13 avril 2038

Extrait de l'interview entre Giacomo Venti et Mia Gaspini

- ☞ Madame Gaspini, merci de nous offrir cette courte interview à propos du projet le plus marquant de notre époque. Musée, exposition du siècle, œuvre d'art collective, on donne beaucoup de noms à l'événement qui va avoir lieu d'ici une petite semaine au sein de notre belle arche de Naples. Pouvez-vous nous en dire plus ? Quelles sont les surprises que vous nous gardez pour l'occasion ?
- ☞ Eh bien, si j'en parle maintenant, ce ne seront plus des surprises !
- ☞ Certes, mais beaucoup de secrets subsistent autour de votre projet et toutes les fuites qui nous sont parvenues se sont révélées être de fausses informations. Vous savez gérer vos effets d'annonce !
- ☞ (Elle rit) Ce ne sont pas des techniques marketing ! Il est vraiment important pour moi et les artistes qui m'accompagnent de n'offrir notre travail qu'une fois le moment venu. Le secret est donc nécessaire pour que toute l'Humanité puisse bénéficier au même moment de notre œuvre.
- ☞ Et vous pouvez être certaine que je serai au premier rang pour pouvoir en profiter ! Plus sérieusement, comment vous est venue cette idée d'œuvre collective ?
- ☞ Vous savez tout comme moi, Giacomo, que notre monde est en train de subir une véritable crise. Aujourd'hui, la lumière décline, les couleurs s'estompent et les artistes de talent se font de plus en plus rares... Mon projet était d'offrir à tous un lieu de refuge, une petite parenthèse d'art dans laquelle ils pourraient simplement se réfugier une heure, une minute même.
- ☞ C'est en quelque sorte un don de l'art que vous souhaitez faire à l'Humanité ?
- ☞ Oui, c'est tout à fait cela ! [...]



Scénario : Le don de l'art

Cette mission fait suite à celle du codex 6 « Le mystère du Louvre ». Les chevaliers ont encore une fois affronté le Collectionneur et savent qu'il est à l'origine de la disparition de nombreux artistes. Ils ont aussi découvert que l'entité ténébreuse cherche à corrompre les œuvres et l'art dans son entier. S'ils ne l'arrêtent pas rapidement et que le Collectionneur arrive à ses fins, c'est l'Humanité entière qui risque de perdre une de ses armes les plus puissantes contre l'Anathème.

Il est important d'avoir lu avec attention le codex 5 « La forge et l'art » afin de pouvoir faire jouer cette mission.

Synopsis

Alors que les héros reviennent à Camelot avec les nombreux artistes sauvés, ils sont convoqués par Arthur et plusieurs autres chevaliers de la Table Ronde. Il semble évident qu'étant donné les actions d'éclat des PJ, le Collectionneur va agir rapidement et avec ampleur. Le moment est mal venu car une manifestation artistique sans précédent va avoir lieu au sein de l'arche de Naples dans les jours qui viennent. Il s'agit d'une immense œuvre collaborative associant beaucoup de différentes facettes de l'art.

Les héros vont être missionnés pour protéger l'événement et déjouer les desseins du Collectionneur s'il cherche à s'attaquer à l'œuvre exposée. Leur enquête avant l'événement n'amène pas à grand-chose et l'heure de l'avant-première finit par arriver. Alors que les VIP et artistes se pressent dans l'œuvre, celle-ci les enferme et commence à se corrompre.

Les chevaliers vont devoir lutter pour s'échapper de ce piège, sauver les arts peu à peu détruits par l'action du Collectionneur et réussir à sauver un maximum de personnes enfermées. De leurs actions dépendra l'avenir de l'art... et de l'Humanité.

Équilibrage des difficultés

Cette mission suit directement celle du codex 6 dans laquelle la difficulté pouvait être variable. C'est pourquoi, de la même façon, ce scénario ne fait pas état de difficultés fixes. C'est au MJ de doser ses combats mais aussi les difficultés des tests en fonction du niveau de ses chevaliers et, bien sûr, de leurs idées.

Une vision ?

À la fin de cette mission, les PJ seront amenés à avoir une vision de créatures magnifiques, titanesques et monstrueuses. Il s'agit en fait d'une représentation des muses : les seigneurs qui représentent l'art au sein de l'Éther. En sauvant les arts du Collectionneur, ces chevaliers compteront parmi les très rares élus à avoir un aperçu des forces strictement opposées aux Seigneurs de l'Anathème. Est-ce une rémanence du passé ou la vision d'être encore présents aujourd'hui ?

Acte 1 – Les armes de l'Humanité

Exceptionnellement, ce scénario ne démarre pas par un ordre de mission.

Les chevaliers sont revenus du Louvre il y a quelques heures à peine. Ils viennent de finir leur rapport et profitent d'un repos bien mérité, voire de soins s'ils étaient mal en point. MJ, si vous préférez, cet événement peut survenir quelques temps après leur mission et non pas juste après.

Ils sont très rapidement appelés auprès de la Table Ronde pour une réunion exceptionnelle. Ce genre d'événement n'arrive pour ainsi dire jamais.

La perte de l'art

Arrivés sur place, les chevaliers font face à Arthur lui-même, accompagné de Lancelot, Palomydès et Dagonnet. Leur mine est grave.

C'est Arthur qui prend la parole en premier.

« Chevaliers, je tenais à vous féliciter en personne. Vous venez une nouvelle fois de prouver votre valeur en vous échappant du Louvre et en sauvant de nombreux artistes disparus. Vous nous avez aussi démontré le danger que représente cette entité du Masque que vous avez combattue : le Collectionneur.

Les informations que nous allons partager avec vous sont classées top secret. »

Après ce court préambule, Dagonnet s'adresse aux chevaliers. Il leur explique que les nombreux artistes à être revenus du Louvre étant proches du



désespoir, la plupart sont passés par le Bunker afin d'être intensivement exposés à de l'art. D'habitude, ces séances leur permettent de regagner de l'espoir et de pouvoir reprendre une vie normale. Mais, à cette occasion, il a constaté que certaines formes d'art n'avaient plus pour effet de ramener les citoyens vers la lumière. Il a attentivement relu leur rapport et, avec l'autorisation d'Arthur, a mandaté l'un de leurs contacts, M. Pendulum, pour étudier l'art et ses effets au sein de l'arche d'Humanité. Sa constatation a été immédiate et sans appel : l'art est en train de perdre ses facultés protectrices. Il a bien entendu fait plusieurs expériences pour vérifier leurs soupçons, en exposant de l'art à d'importantes sources de lumière notamment, et il semblerait que la sculpture et tout le domaine de la Forme soient les plus touchés.

Ils ont pris la décision de garder ces informations secrètes, mais les citoyens ne vont pas tarder à être impactés.

L'exposition du siècle

C'est au tour de Lancelot de prendre la parole. Il paraît extrêmement soucieux. Il indique que cette découverte tombe au mauvais moment car un événement artistique sans pareil est sur le point d'avoir lieu au sein de l'arche de Naples.

Ils se sont, avec Palomydès, beaucoup intéressés à cet événement, surnommé l'« exposition du siècle ». Celui-ci est à l'initiative d'une très grande artiste italienne nommée Mia Gaspini, très célèbre pour ses sculptures. Il ne s'agirait pas véritablement d'une exposition mais plutôt d'une œuvre globale et collaborative regroupant de nombreux arts différents, qu'il s'agisse de sculpture, sa spécialité, de peinture, de danse, de musique, de poésie ou même de photo et de vidéo. Une sorte d'œuvre-bâtiment qu'il serait possible d'explorer. Malheureusement, le projet est jalousement gardé et, à part les artistes qui y travaillent, personne n'est autorisé à pouvoir rentrer dans la structure.

Une fois qu'elle aura ouvert, cette œuvre-bâtiment deviendra un musée à part entière dont le nom est encore inconnu du grand public. C'est la première ouverture d'une exposition d'art actuel depuis l'arrivée de l'Anathème. Ce sera donc un grand événement à double titre

Ordre de mission

Si les héros n'ont pas de question à ce sujet, Lancelot continue.

Avec les actions récentes de la coterie au Louvre, ils pensent que le Collectionneur va agir très bientôt et avec ampleur s'il souhaite mener à terme son projet et, comme ils le pensent, corrompre toutes les formes d'art. La situation est donc particulièrement préoccupante.

Étant donné l'événement artistique de l'arche de Naples, ils craignent que l'exposition prévue soit frappée par le Collectionneur qui va tenter soit de la détruire, soit de la corrompre. Mais peut-être que la présence des héros le fera hésiter.

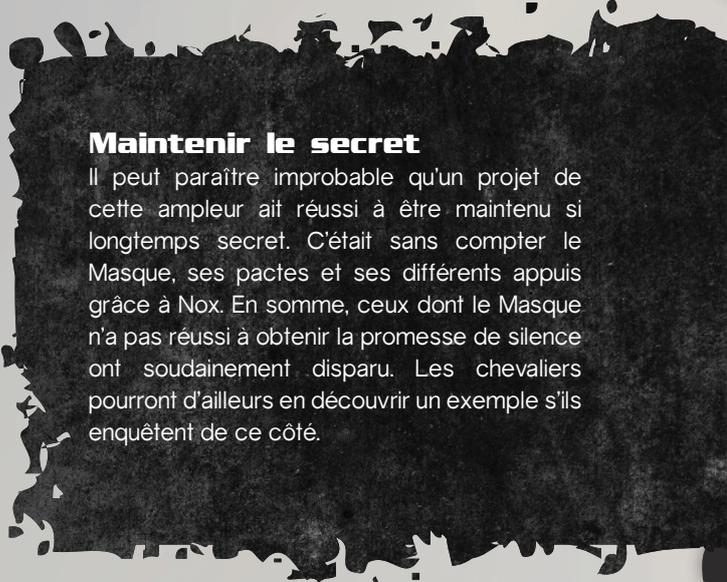
Malgré l'opposition de certains chevaliers de la Table Ronde, notamment Lamorak dont le rôle est de protéger les VIP, Arthur et eux-mêmes ont décidé de confier cette mission aux héros.

« Faites tout ce qui est en votre pouvoir pour savoir ce que le Collectionneur prépare, protégez par tous les moyens cette œuvre et les populations qui l'entourent. Si vous échouez, c'est l'avenir de l'Humanité qui sera menacé et nous risquons d'avancer un peu plus vers la défaite totale contre l'Anathème. La lumière dépend de vous. »

Une mission secondaire est demandée aux héros. M. Pendulum, leur expert en art, souhaite absolument être présent lors de l'avant-première de l'exposition. Les chevaliers doivent apporter une attention toute particulière à sa sauvegarde.

Acte 2 – Enquête dans l'effervescence

Les chevaliers peuvent bénéficier d'un peu de temps pour se préparer. Ils peuvent notamment se renseigner sur l'exposition et ses participants. Ils vont rapidement découvrir que, aussi incroyable que cela puisse paraître, le projet reste très secret dans le sens où presque tous ses participants sont pour l'instant anonymes et que l'œuvre en elle-même est maintenue sous le sceau du secret jusqu'à l'avant-première, prévue dans deux jours.



Maintenir le secret

Il peut paraître improbable qu'un projet de cette ampleur ait réussi à être maintenu si longtemps secret. C'était sans compter le Masque, ses pactes et ses différents appuis grâce à Nox. En somme, ceux dont le Masque n'a pas réussi à obtenir la promesse de silence ont soudainement disparu. Les chevaliers pourront d'ailleurs en découvrir un exemple s'ils enquêtent de ce côté.



La seule personne à être interviewée et à sembler savoir de quoi elle parle est l'instigatrice de cet événement, Mia Gaspini (voir son interview en début de codex). Si les héros suivent l'actualité au sein des arches, ils ont forcément entendu parler d'elle car elle est reconnue comme une des artistes les plus brillantes de sa génération et surtout pour être encore en pleine possession de son talent malgré l'arrivée de l'Anathème. Son portrait est celui d'une femme entre deux âges au physique assez quelconque. De taille et de corpulence moyenne, elle arbore un visage rond encadré de cheveux châtain. Elle est pourtant remarquable par son regard. Gris acier, ses yeux captent ceux de son interlocuteur et leur intensité donne l'impression qu'on est sondé jusqu'au plus profond de soi-même. Elle semble faire peu cas de sa célébrité et même des moyens que les immortels peuvent lui fournir. Elle n'a l'air de vivre que pour son art.

Les chevaliers peuvent aussi tomber sur quelques fausses informations qui ont circulé autour du projet de Mia Gaspini :

- ✦ Marco Tonini, l'administrateur de l'arche de Naples, aurait accepté de faire sortir de prison un criminel notoire afin que celui-ci puisse participer à la création de l'œuvre. Étant donné le secret autour du projet, aucun service d'ordre ne peut être maintenu auprès de lui pendant qu'il travaille.

- ✦ Nonoe Saito, une célèbre artiste japonaise, aurait été admise pour soins après qu'elle se serait tranché les veines afin de pouvoir peindre avec son sang.
- ✦ D'étranges disparitions auraient lieu aux alentours du « bâtiment » en construction. Ces citoyens referaient surface quelques heures après et diraient avoir vécu une expérience merveilleuse.

Arrivée à Naples

L'ambiance au sein de l'arche de Naples laisse présager l'ampleur du projet de Mia Gaspini. La date du vernissage est très proche et des dizaines d'artistes de tous bords et tous horizons ont fait le déplacement pour assister à la présentation de l'immense œuvre. Si la majorité provient des différentes arches du monde, quelques personnes ont pris le risque de venir des territoires libres.

L'arche accompagne cet événement en multipliant les festivités. En soit, l'ambiance s'approche de celle d'un carnaval et un tel bonheur partagé est rare depuis l'arrivée de l'Anathème. S'ils sont en méta-armures, les héros seront considérés avec un respect distant par les citoyens. S'ils n'arborent pas leurs atours du Knight, ils sont rapidement emportés dans la liesse générale. Évidemment, le centre-ville est principalement plein de citoyens d'échelons élevés. Toutefois, les chevaliers pourront reconnaître

Naples et la piazza del Plebiscito

L'arche de Naples

L'arche de Naples a un statut un peu particulier car ses voix terrestres la séparent des autres arches. En effet, les ténèbres de la Bête dévorent le nord de l'Italie et les seuls liens qui peuvent se faire entre Naples et le reste du monde restent donc les voies aériennes ou maritimes. L'arche s'est donc clairement tournée vers la mer Méditerranée, réduisant ses plages au profit de ports immenses et chargés de bateaux. Marco Tonini a cherché à maintenir le centre-ville et ses monuments tels qu'ils étaient avant l'Anathème, mais cela s'est fait au détriment de la banlieue qui a vu pousser de gigantesques conforteresses pour permettre aux populations d'être logées.

La piazza del Plebiscito

Il s'agit de la plus grande place de Naples, à même de contenir jusqu'à 13000 personnes. Entourée du palais royal de Naples où se situe l'administration de l'arche et de la basilique San Francesco di Paola, c'est à la fois un lieu très vivant et très protégé. Des

spectacles et des expositions y ont régulièrement lieu, ainsi que les grands discours de Marco Tonini. De nombreux hôtels bordent la place, des palaces faits pour accueillir des artistes et citoyens de haut rang. C'est aussi le principal point de regroupement en cas d'attaque ténébreuse car cette place est le centre du principal dôme de lumière de l'arche.

Le chapiteau

Le chapiteau de l'œuvre-bâtiment ne se trouve pas au centre de la place mais sur l'un des côtés, entre la basilique et la bibliothèque nationale. Vue la taille de celui-ci, le bâtiment qu'il dissimule doit être en pied et atteindre les 1000m² de superficie. La toile en est entièrement noire et particulièrement résistante. De forme rectangulaire, un couloir en émerge avec une petite ouverture à son extrémité permettant de faire rentrer les personnes et les véhicules. Le tout est très imposant et très mystérieux car rien ne semble annoncer ce qui se construit là-dessous.



un certain mélange avec les castes inférieures. Un effort a dû être exceptionnellement fait sur les autorisations d'accès au centre-ville.

Tout cela reste très encadré par de nombreux drones et des membres de la milice sont visibles un peu partout pour agir au plus vite si une situation dégénère.

Cette liesse générale peut provoquer un réel bien-être pour les PJ d'un tempérament libre et rêveur comme clairement gêner des caractères plus froids et adeptes du contrôle. En fonction de leur personnage et de leurs réactions, les PJ peuvent regagner ou perdre 1 point d'espoir. Ceux qui perdent de l'espoir ont régulièrement la sensation qu'on les surveille et même pire, qu'on se moque d'eux.

L'œuvre bientôt présentée se trouve sous un immense chapiteau au milieu de la piazza del Plebiscito. Le lieu est très gardé par une milice qui semble privée. Des véhicules aux vitres teintées font des allers et retours en s'introduisant par l'entrée principale du chapiteau. Il est impossible de voir s'ils transportent des personnes ou du matériel.

Si les PJ se renseignent sur les vigils ou les véhicules, ils peuvent découvrir qu'ils appartiennent à la société Gaspini arts dont le PDG est Mia Gaspini elle-même. Il est possible d'accéder à l'organigramme de l'organisme qui propose de nombreux services autour de l'art, allant de la création de fournitures (pinceaux, toiles, etc.) à la proposition de service de protection pour les artistes. Les membres de la sécurité semblent provenir de cette facette de l'entreprise.

6

Rencontre avec Mia Gaspini

Pour connaître l'organisation de l'événement, les chevaliers vont devoir rencontrer Mia Gaspini, la célèbre artiste. En effet, aucun autre nom ne sort de ce projet, ils n'ont donc d'autre choix que de s'adresser à elle.

Les héros ont appris ou peuvent rapidement découvrir que Madame Gaspini est à la tête d'une entreprise florissante : Gaspini arts. En s'adressant directement à l'entreprise, ils pourront espérer prendre un rendez-vous. Ils peuvent aussi passer par l'administrateur général de l'arche de Naples, Marco Tonini, qui se fera une joie de jouer les intermédiaires, même si, pour sa part, il n'a aucune information intéressante à fournir aux chevaliers à propos du projet. Tout au plus peut-il indiquer qu'il a cherché à tirer tous les intérêts possibles de l'événement en créant l'ambiance festive que les héros ont pu constater en ville.

La rencontre avec Mia Gaspini risque d'être courte étant donné la finalisation de l'œuvre commune à son initiative. La femme correspond parfaitement à la description que les héros ont pu en avoir : si elle semble parfaitement commune au premier abord, la profondeur de ses yeux donne la sensation d'être transpercé. En fonction de la façon dont les chevaliers se présentent à elle, s'ils sont à visage découvert ou pas, la femme peut avoir l'air surpris de les voir. Elle peut même leur demander s'ils ne se sont pas déjà vus quelque part.

Profil de Mia Gaspini

Type : Alliée (initié)

Tactique : Mia Gaspini ne combat pas et fuit automatiquement en phase de conflit.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspects	4	8	8	6	10
	Défense	Réaction	Initiative	PS	
Valeurs dérivées	4	4	5	20	-
Capacités	Lumière : Quelque chose émane du PNJ à tel point que les créatures des ténèbres n'osent s'en approcher à moins de portée moyenne. Si elles devaient se trouver à une portée inférieure, elles subiraient automatiquement l'effet <i>lumière</i> 6 tant qu'elles y restent. Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				
Arme de contact	Arme improvisée : Dégâts : 2D6 + 2 - Portée : Contact				

La nature de Mia Gaspini

Mia Gaspini a déjà rencontré les héros à plusieurs reprises, même si elle n'en a pas le souvenir. En effet, la femme est en fait le Collectionneur. Elle a, il y a très longtemps, accepté de passer un pacte avec le Masque. Depuis, une deuxième personnalité ténébreuse a commencé à croître en elle, puis à prendre le contrôle, en général la nuit. De son côté, Mia continue de vivre normalement, même si elle est sujette à des pertes de mémoire et a par moment des pressentiments étranges ou des déjà-vus. Elle n'a absolument aucune conscience de ce qui la manipule et profite d'elle pour enlever des artistes depuis des semaines.

Mia Gaspini semble être quelqu'un d'assez sympathique et ouvert pour une artiste et une femme d'affaires de son envergure. Elle se consacre entièrement aux chevaliers, même si c'est pour peu de temps.

Concernant le projet en lui-même, elle refuse de donner le moindre détail aux héros. S'ils insistent, elle peut indiquer que même l'administrateur de l'arche n'a pas réussi à lui faire dire quoi que ce soit. Toutefois, elle peut leur expliquer qu'il s'agit de l'œuvre la plus importante qui ait jamais été créée depuis l'arrivée des ténèbres. Qu'elle y a mis tout son talent, en plus de celui des artistes qui ont accepté d'y participer, et qu'elle espère que l'Humanité sera époustouffée de découvrir l'ampleur de leur travail. Prise d'une subite emphase, elle peut même enchaîner en indiquant que cette œuvre pourrait être à même de sauver le monde des ténèbres. Selon elle, si le Graal ne peut être trouvé, peut-être peut-il être fabriqué !

Elle peut rapidement évoquer la disparition, durant le projet, de certains de ses collaborateurs les plus doués. Elle a entendu dire que certains d'entre eux ont été retrouvés au sein du Louvre par le Knight. Elle est heureuse de ces nouvelles et c'est aussi la raison

Les disparitions

Si les quelques indications de Mia concernant les disparitions d'artistes leur paraissent suspectes, les chevaliers peuvent se renseigner auprès d'elle sur ceux qui devaient participer au projet avant leur disparition. Elle peut leur indiquer quelques noms et, s'ils font des recherches à ce sujet, ils vont constater qu'elle a effectivement déclaré leur disparition aux balbutiements du projet.

pour laquelle elle a accepté que l'organisation des héros soit présente et encadre l'avant-première. Elle semble estimer les chevaliers et leur faire confiance.

À la demande des PJ, elle peut leur décrire le déroulement des événements à venir :

- ✦ L'avant-première se fera dans un premier temps sous le chapiteau.
- ✦ Tous les artistes qui ont participé seront présents ainsi que les artistes invités, les hauts-fonctionnaires des arches et les chefs d'entreprise.
- ✦ Après une visite du « cœur » de l'œuvre, l'administrateur de l'arche de Naples pourra faire tomber le chapiteau pour présenter au monde ce qu'elle appelle le « Don de l'art ».

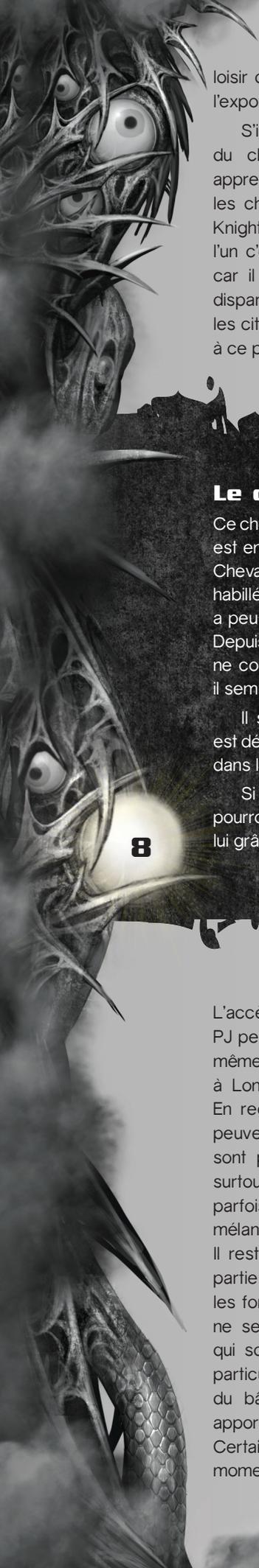
L'événement sera très encadré par son propre service de sécurité mais aussi les agents des divers VIP présents. Chaque VIP sera le plus souvent accompagné d'un ou deux gardes du corps. Elle a bien entendu accepté que les PJ se trouvent avec eux.

En fonction des questions que posent les héros, Mia Gaspini leur répond normalement, tant qu'ils ne cherchent pas à savoir ce qu'il y a concrètement sous le chapiteau. L'événement est organisé comme toute action d'ampleur regroupant des personnalités importantes. Elle-même souhaite que tout se passe au mieux. Les héros doivent réussir un test base *Parole combo Sang-Froid* ou *Hargne* difficulté 7 pour ne pas être convaincus par ses propos.

Supplément d'enquête

Les chevaliers peuvent décider de préparer l'avant-première en analysant les alentours, en enquêtant sur les personnes qui leur semblent suspectes, qu'il s'agisse d'artistes invités, de personnel sécurité ou de badauds trop insistants. Globalement, ces personnes sont toutes inoffensives, même si des événements de cette ampleur attirent forcément des personnalités extrêmes (un religieux qui pense que Dieu va s'exprimer, quelqu'un qui entend des voix qui lui disent de détruire cette œuvre...). Ici, le MJ a tout





loisir d'improviser les ardeurs que peut déclencher l'exposition.

S'ils interrogent les gens qui rôdent autour du chapiteau, les chevaliers pourront toutefois apprendre un élément intéressant. Selon certains, les chevaliers ne sont pas les seuls membres du Knight à être présents aux abords de l'œuvre. Pour l'un c'est un solitaire, pour l'autre, ils sont plusieurs car il l'a vu faire un signe à quelqu'un avant de disparaître. Difficile d'obtenir plus d'informations car les citoyens ne se sont pas intéressés plus que cela à ce personnage.

Le chevalier solitaire

Ce chevalier du Knight esquissé par les passants est en fait la dernière recrue du Collectionneur. Chevalier errant attaché à la section Dragon et habillé d'une méta-armure Ghost, sa personnalité a peu à peu décliné jusqu'à le mener à la folie. Depuis qu'il est sous le contrôle du Masque, il ne connaît plus son nom. La seule chose dont il semble se souvenir, c'est le prénom Charlotte.

Il s'agit du personnage dont la déchéance est décrite au début de chaque codex de Knight, dans la section « Vie d'un chevalier errant ».

Si les héros viennent à se confronter à lui, ils pourront éventuellement en apprendre plus sur lui grâce aux réseaux du Knight.

8

L'accès à l'œuvre d'art est formellement interdit. Les PJ peuvent tout de même décider de s'y introduire, même au risque d'être repérés et d'être renvoyés à Londres. La plupart des zones sont obscures. En regardant grâce à leur vision nocturne, les PJ peuvent constater que de très nombreuses œuvres sont présentes dans le bâtiment. Ici, ils peuvent surtout voir des sculptures et des œuvres picturales, parfois indépendantes, parfois liées entre elles. Ce mélange forme un tout harmonieux et saisissant. Il reste toutefois évident qu'il manque encore une partie de l'œuvre qui est censée regrouper toutes les formes d'art et faire appel à tous les sens. Rien ne semble anormal si ce n'est certaines œuvres qui sont parfois dérangementes (sans interpeler en particulier les héros). Attention, car certaines parties du bâtiment accueillent encore des artistes qui apportent les dernières touches à leur participation. Certains seront présents presque jusqu'au dernier moment.

L'heure est arrivée

L'heure tant attendue finit par arriver. Les citoyens qui peuvent se le permettre se sont massés sur la place où sera présenté le musée-œuvre imaginé par Mia Gaspini. Pour un tel événement, il est surprenant de voir qu'assez peu d'immortels ont fait le déplacement en personne, cédant leur devoir à des hauts fonctionnaires. Même l'immortel de l'arche de Naples se fait excuser 1h avant l'heure de l'avant-première. Les chevaliers ont peu de temps pour enquêter mais ils pourront éventuellement apprendre qu'il a dû prendre un avion en direction de l'arche de Chicago.

Nox

Les immortels contrôlés par le Masque forment la société secrète Nox, certainement informée du projet du Collectionneur. En fonction des choix du MJ, l'administrateur de l'arche de Naples, Marco Tonini, peut faire partie de Nox et donc s'être arrangé pour ne pas être présent lors de l'avant-première ou, s'il n'en fait pas partie, il peut avoir été appelé sous de faux prétextes à Chicago par Dikembe Hooper pour ralentir sa réaction aux événements dans son arche.

Les chevaliers peuvent retrouver quelques têtes connues : des artistes qu'ils ont ramenés du Louvre, Eva, M. Pendulum de l'arche de Londres et d'autres artistes plus ou moins connus du monde actuel. À leurs côtés se trouvent chefs d'entreprise et agents administratifs d'importance. Tout le gratin est présent, accompagné d'une ribambelle d'agents de sécurité.

Incidents

Comme dit précédemment, un événement d'une telle ampleur peut amener à des comportements extrêmes. En tant que MJ, vous êtes libres d'introduire dans cette scène un mouvement de panique dû à un homme ou une femme prêt à se faire exploser, pourquoi pas manipulé par l'Horreur, des fans d'art qui veulent forcer la passage sous le chapiteau, une émeute, ou encore des membres de la sécurité trop zélés qui en viennent à maltraiter des gens.



Mia Gaspini se place devant le groupe de VIP à l'entrée du chapiteau. Ses yeux pétillent de plaisir et d'un stress certains. Elle redonne en quelques mots la genèse du projet et indique le bonheur qu'elle ressent aujourd'hui de leur présenter le travail effectué par tant de personnes. MJ, lisez ou paraphrasez ce texte à voix haute : « *Cet événement regroupe ce que l'Humanité fait de mieux, ce qui lui permet encore, malgré ces heures sombres, de pouvoir dire à ses ennemis qu'elle est encore debout et bien vivante. Mesdames et messieurs, c'est un grand honneur pour moi de vous présenter : Le Don de l'art.* »

Après ces quelques paroles, la femme se retourne et entre dans le chapiteau, suivie du reste du groupe de VIP.

Acte 3 – Le Don de l'art

Le sas du chapiteau est plongé dans un noir d'encre. Tout le monde se serre et avance, partagé entre l'excitation de la découverte et la vague terreur que peut leur inspirer une telle obscurité. Les PJ sont libres de décider ce qu'ils veulent faire. Ils peuvent encadrer la foule, les surveiller, les précéder dans le sas ou, au contraire, fermer la marche. Le groupe passe ce qui semble être de grandes portes qui se referment derrière lui. Alors que l'intérieur apparaît au regard de tous, ce ne sont pas les couleurs éclatantes auxquelles tous s'attendaient qui apparaissent mais des impressions en teintes de gris.

Face au groupe, le guide n'est plus Mia Gaspini mais une grande créature vêtue d'une cape noire et parée d'un visage de porcelaine. Le Collectionneur éclate d'un rire cristallin avant de déclamer quelques mots : « *Bienvenue mesdames et messieurs, bienvenue dans le Don de l'art ! Enfin, concernant l'Humanité, il s'agirait plutôt du vol de l'art !* » et de disparaître.

Le vol de l'art

Les chevaliers et le groupe de VIP se retrouvent enfermés dans une œuvre d'art devenue complètement folle. Les lois du temps et de la physique semblent n'avoir plus lieu ici et, malgré l'absence totale de lumière, il est tout de même possible de voir dans des nuances de gris constantes. Autour d'eux, les sonorités se mélangent afin de former un bruit rose, une sorte de mélange de sons constants et chaotiques qui rend toute communication directe difficile. Évidemment, toute émission vers l'extérieur est impossible.

La panique va rapidement prendre le dessus sur le groupe, mais pas pour tout le monde. En effet, certains artistes, loin de perdre leur calme, sont irrésistiblement attirés par les formes d'art qui semblent leur correspondre. Si les PJ les observent, ils s'approchent dangereusement de certaines parties de l'« œuvre » puis commencent à les toucher et même

à se fondre dedans, comme si cet art corrompu cherchait à les aspirer. Lorsque le processus est fini, il ne reste presque plus rien d'eux.

Mais ce ne sont pas ces attitudes étranges qui créent un tel mouvement de panique. Ce sont les ténèbres qui commencent à arriver derrière les VIP, là où était avant la porte d'entrée du bâtiment. Arrivant sous forme de brume, elles obligent les gens à s'enfoncer plus profondément dans le Don de l'art. Suivant lentement la fuite du groupe de départ, elles commencent à s'approcher des œuvres exposées et parfois des artistes cherchant à s'y fondre. Petit à petit, elles transforment les œuvres, les dévorent et les corrompent de la même façon que les héros avaient pu le constater au sein du Louvre.

Les craintes des chevaliers de la Table Ronde étaient fondées. L'action d'ampleur du Collectionneur, son ultime projet, est actuellement en cours. L'art, à l'origine un véritable moyen de lutter contre le désespoir, est en train de se mettre à le véhiculer et va jusqu'à atteindre les artistes eux-mêmes. Ceux qui ne se sont pas fondus directement dans l'œuvre sont pris de folie et cherchent à tuer ou à se suicider tandis que le *Don de l'art* développe ses effets sur eux.

Cela peut aussi toucher les PJ en fonction de leurs aptitudes artistiques mais aussi des images et gravures qu'ils font apparaître sur leur méta-armure. Ils peuvent perdre jusqu'à 2D6 points d'espoir.

Sans issue

Les chevaliers doivent très rapidement trouver un moyen de désactiver l'effet du *Don de l'art* et faire sortir tous les VIP présents sur place. Ils savent que si ceux-ci sont blessés ou même tués, c'est l'Humanité qui risque de perdre une grande partie de ses dirigeants en plus de l'espoir. En outre, parmi eux se trouvent des personnes qu'ils connaissent et veulent certainement protéger : Eva et M. Pendulum notamment.

Ils peuvent bien entendu tenter de rebrousser chemin et de rouvrir la porte par laquelle ils sont passés, mais celle-ci est introuvable. Elle s'est volatilisée. De même, les murs peuvent être creusés et les œuvres détruites mais, même après des mètres de profondeur parcourus dans une matière noire inconnue, les PJ ne peuvent réussir à atteindre la lumière du soleil. Le lieu semble sans issue.

Au sein de ce chaos organisé, de cette folie vicieuse, une lueur d'espoir subsiste toutefois. Pour le chevalier le plus artiste ou pour le plus perceptif, les nuances de gris laissent parfois place à de très subtiles touches colorées. Si les héros sont incapables de le voir, ce peut être M. Pendulum qui le fait remarquer. Quelque chose est en lutte contre les effets du *Don de l'art*, mais quoi ?



Pertes d'espoir

L'art corrompu au sein du *Don de l'art* agresse continuellement les personnes présentes au sein du bâtiment. MJ, démontrez cela en demandant régulièrement des tests de *Hargne* combo *Sang-Froid* aux PJ et en leur faisant perdre des points d'espoir s'ils échouent.

Autour d'eux, les VIP, leurs gardes du corps et les artistes subissent eux aussi des pertes constantes. Ils devront être particulièrement vigilants envers ceux qu'ils souhaitent protéger, Eva et M. Pendulum, car ils risquent à terme de céder à la folie, surtout Eva qui a déjà subi de violentes épreuves par le passé.

À chaque domaine de l'art sauvé, le MJ est libre de faire regagner jusqu'à 1D6 points d'espoir aux chevaliers, en fonction de la qualité de leurs actions.

Les chevaliers ont plusieurs informations en leur possession :

- ✦ Toutes les formes d'art sont représentées au sein du *Don de l'art*. Elles sont distinguées en six domaines : le Trait, la Forme, le Geste, le Son, le Verbe et la Capture.
- ✦ Les chevaliers savent que le domaine de la Forme est actuellement le plus perverti (voir codex 6). Toutefois, s'ils tardent, les autres domaines risquent eux aussi de perdre leurs effets bénéfiques.
- ✦ Quelques lueurs de couleurs laissent à penser que quelque chose cherche à les aider.

En outre, les PJ sont accompagnés et peuvent chercher à protéger deux personnes : Eva, une violoniste de grand talent, et M. Pendulum, un expert en art et peintre reconnu. S'ils semblent au premier abord résister plutôt bien au désespoir qui se répand, cela ne durera pas éternellement.

Pour pouvoir sauver l'art contre l'action du Collectionneur, les chevaliers vont devoir trouver un moyen de stopper l'action de l'Anathème sur chacun des domaines et même de libérer l'art de son contrôle, notamment pour le domaine de la Forme. Grâce aux taches de couleurs, ils vont pouvoir être guidés vers des parties spécifiques de l'œuvre collective, des expressions d'art qui n'ont pas totalement été corrompues et qu'ils pourront utiliser pour ramener la lumière au sein du *Don de l'art*.

Lueurs colorées

Si Mia Gaspini n'a pas conscience d'être le Collectionneur, elle a l'intuition que quelque chose va chercher à détourner son œuvre. Sans s'en rendre vraiment compte, elle a ainsi semé pour les chevaliers les épreuves qu'ils devront passer pour ramener l'art à la lumière. Créatrice au centre du *Don de l'art*, elle ne sait pas non plus qu'elle a en elle une véritable essence lumineuse, celle d'un prodige de la lumière. C'est son talent surnaturel qui guide les PJ.

Victoire pleine ou partielle

Les six épreuves proposées, correspondant aux six domaines de l'art, sont proposées dans un ordre logique. Si les quatre premières peuvent éventuellement être passées aléatoirement, les deux dernières doivent être effectuées à la fin car elles constituent la dernière opposition face aux chevaliers.

Si malgré les efforts du MJ les PJ ne se confrontent pas à ces épreuves, M. Pendulum peut éventuellement les amener sur l'épreuve du Trait, étant lui-même peintre et observant les lueurs colorées qu'il prend pour des guides.

Il est évident que les chevaliers peuvent échouer à sauver un domaine de l'art. De la même façon, les lueurs colorées qui permettent aux chevaliers de connaître les épreuves ne peuvent pas durer éternellement. Elles vont s'amenuiser au fur et à mesure de leur avancée. MJ, c'est à vous de juger si pour vous les PJ sont assez efficaces pour sauver tous les arts ou s'ils sont trop lents ou n'ont pas fait preuve d'assez de clairvoyance et risquent de ne pas accéder ou réussir toutes les épreuves. Dans ce cas, la victoire ne pourra être que partielle et la disparition des effets d'un ou plusieurs domaines de l'art aura des conséquences désastreuses pour la suite des aventures des PJ et le combat de l'Humanité contre les ténèbres. Cela compliquera aussi la confrontation finale avec le Collectionneur qui, si tous les arts n'ont pas été sauvés, bénéficiera de toutes ses capacités.

Solutions

Pour chaque épreuve, une solution est proposée. Néanmoins, le MJ est libre d'accorder aux joueurs de libérer un domaine s'il considère que la solution qu'ils proposent est bien pensée et plausible.

1 - Le domaine du Trait

Les héros arrivent face à une toile représentant une femme de face. Dans son dos sont visibles des ailes de chair et, sur son corps nu, apparaissent comme gravés au couteau dans sa peau des yeux stylisés. Un liquide sombre semble en suinter. Le regard intense de la femme fixe les chevaliers dans l'attente d'une action particulière.

L'œuvre est très légèrement entourée de touches colorées, toutefois, elle est en elle-même en nuances de gris. Ce ne devait pas être le cas auparavant et, si les chevaliers souhaitent libérer ce domaine de l'art, ils vont devoir trouver un moyen de lui redonner sa couleur.

La façon la plus simple d'agir et de redonner de ses couleurs d'origine à ce tableau, c'est de simplement réutiliser le matériau représenté. Ici, il est principalement exposé de la chair et du sang. En se blessant, les chevaliers pourront constater que la couleur de leur sang est bien visible au sein du *Don de l'art*. Ils peuvent l'utiliser pour redonner au tableau sa couleur principale et intense.

Dès le domaine du Trait libéré, les chevaliers peuvent voir apparaître pendant un court instant sur les murs mais aussi leurs armures des arabesques colorées. Les peintres, graveurs, tatoueurs se sentent libérés d'un poids qui les dévorait. M. Pendulum peut en faire état auprès des joueurs. Attention, car le lieu reste encore dangereux, mais, peu à peu, les œuvres picturales commencent à regagner leurs couleurs.

2 - Le domaine du Son

Le bruit ambiant au sein du *Don de l'art* est un mélange chaotique de sonorités très différentes. La diversité de ces sons empêche toute harmonie et donc toute création musicale. Tout au plus est-il possible de se parler. Les chevaliers peuvent très vite se rendre compte que, s'ils souhaitent libérer le domaine du Verbe, ils ont tout intérêt à d'abord libérer le domaine du Son.

Les lueurs colorées amènent les héros face à une sorte de structure métallique faite de tuyaux, certains s'étalant le long des murs. Tout près, incrusté dans le socle de la structure, un homme semble inconscient, avalé par sa propre création. Ce ne semble pas être un instrument. Si les PJ l'analysent, ils peuvent l'identifier comme un moyen d'amplifier le son et de le réverbérer dans tout le bâtiment via les tuyaux qui en partent et se prolongent le long des murs.

Pour récupérer le domaine du Son et éliminer le bruit rose constant, les chevaliers vont devoir trouver un moyen de recréer une harmonie sonore parfaite. Pour cela, ils peuvent chercher à trouver des instruments qu'ils devront utiliser, au moins trois, mais ils peuvent aussi utiliser des voix. Seuls les personnages avec un score de 4 ou plus en *Parole* ont un

contrôle nécessaire de leurs cordes vocales pour pouvoir reproduire parfaitement une sonorité. Si dans la coterie, aucun chevalier n'est musicien ou ne bénéficie d'assez de *Parole*, ils peuvent bien évidemment demander son aide à Eva qui est dotée d'une oreille absolue. Ils doivent ensuite convaincre plusieurs artistes présents de produire les notes dont ils ont besoin.

Une fois l'harmonie trouvée, à trois voix au minimum, il suffit de la reproduire devant les embouchures de la structure pour la répercuter dans tout le bâtiment. Attention, parce que si des personnes qui n'ont pas les prérequis participent à l'harmonie, celle-ci ne sera pas parfaite et renforcera le bruit ambiant au lieu de l'atténuer, faisant perdre à toutes les personnes présentes 1D6 points d'espoir.

Dès que l'harmonie est retransmise dans le *Don de l'art*, le bruit rose s'arrête pour laisser place à un son tonitruant et semblant venir d'ailleurs. Le silence revient, puis laisse place à des cris et des chants de joie. Eva semble reprendre des couleurs et annoncer regretter de ne pas avoir son violon pour entonner l'un de ses plus beaux airs.

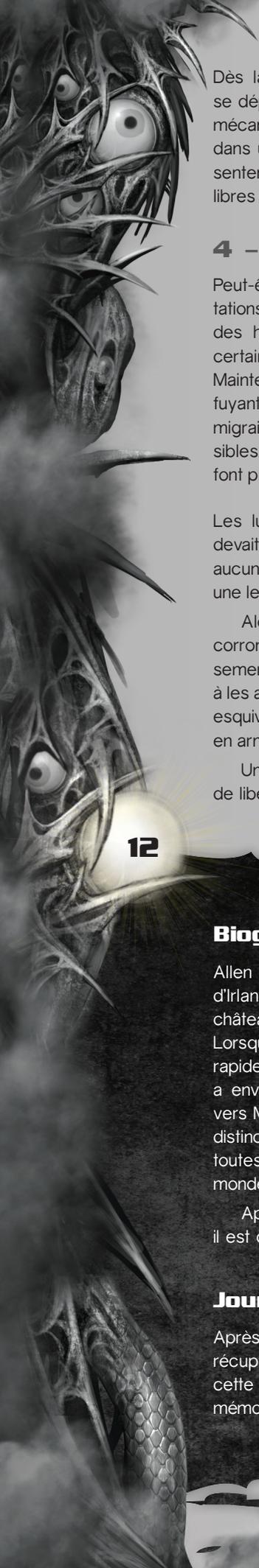
3 - Le domaine du Geste

Les PJ ne s'en rendaient peut-être pas compte, mais ils utilisaient le domaine du Geste très régulièrement, notamment en pratiquant leur spécialité dans les arts martiaux. S'ils n'ont pas eu de volonté de combattre depuis qu'ils sont au sein du *Don de l'art*, ils n'ont certainement pas remarqué que leurs gestes sont moins fluides et moins rapides.

S'ils suivent les éclats de couleur, les chevaliers arrivent à un automate qui se trouve sur un socle. En appuyant sur un bouton, il est possible de l'enclencher et la silhouette vaguement humanoïde se met à bouger. Sauf que ses gestes sont bloqués par quelque chose et elle ne peut pas effectuer correctement sa chorégraphie. Un technicien peut chercher à regarder si l'automate est abîmé, mais il ne trouvera aucun problème en particulier. En outre, la silhouette, si elle semble suivre une série de gestes définis, ne se met à fonctionner que pour réagir aux gestes des héros.

Pour sauver le domaine du Geste, les héros vont devoir aider l'automate à reconstituer sa chorégraphie. Tous ceux adeptes du combat rapproché auront l'agilité nécessaire pour participer mais un chevalier ne peut pas accomplir la gestuelle de façon solitaire. En effet, la corruption du lieu rend les mouvements saccadés et empêche tout mouvement long d'être gracieux. Chaque geste est fatigant et semble peser sur le corps. Les chevaliers vont donc devoir se coordonner pour que chacun effectue à son tour une partie de la chorégraphie de l'automate qui se décompose en quatre segments. Pour effectuer chaque partie, un chevalier doit effectuer un test base *Combat* ou *Dextérité*.





Dès la fin de la chorégraphie, l'automate semble se déployer véritablement. Il ne s'agit plus d'un être mécanique mais d'un véritable danseur qui s'élançe dans une gestuelle envoûtante. Les chevaliers ressentent instantanément que leurs gestes sont plus libres et leurs muscles dénoués.

4 - Le domaine du Verbe

Peut-être y avait-il auparavant sur les murs des citations poétiques, peut-être y avait-il dans les livres des histoires inspirantes et le *Don de l'art* avait certainement lui-même quelque chose à raconter. Maintenant, les textes sont toujours en mouvement, fuyants, les mots, lorsqu'ils sont lus, provoquent des migraines. Le fait est que les lettres ne sont plus lisibles, les mots n'ont plus de sens et les histoires ne font plus rêver.

Les lueurs s'arrêtent près d'un immense mur qui devait être gravé de nombreux mots. Ceux-ci n'ont aucun sens pour les PJ. Mais les lueurs s'arrêtent sur une lettre : un C.

Alors que les chevaliers observent l'œuvre corrompue, le plus perceptif peut ressentir un bruissement dans l'air : quelque chose d'invisible s'apprête à les attaquer. La première frappe peut être subie ou esquivée et fait apparaître face aux PJ un chevalier en armure Rogue.

Un combat peut s'engager, mais il ne s'agit pas de libérer le domaine du Geste. Soit les PJ peuvent

avoir déjà accompli cette épreuve, soit, s'ils ne l'ont pas fait, leurs gestes sont saccadés et ils auront beaucoup de mal à se battre. Tous leurs tests pour attaquer ou se déplacer subissent un malus de 2 dés.

Pour vaincre le chevalier errant noir, les héros vont devoir trouver sa faiblesse. Étant un ancien chevalier du Knight, ils peuvent, grâce aux particularités de sa méta-armure et en faisant appel à leur IA, le retrouver dans la base de données des membres de l'organisation. L'homme porte le nom d'Allen Travis, surnommé « Silence », mais, si les PJ l'interpellent, il ne semble pas s'en souvenir et ne réagit pas.

Parfois, dans le mur de mots, certains apparaissent en surbrillance, indiquant « Knight », « Fox » « Dublin ». Comme si le texte cherchait à raconter une histoire. Les lettres formant le mot « Charlotte » peuvent apparaître à intervalle régulier.

Pour pouvoir le ramener à lui et sauver le domaine du Verbe, les chevaliers vont devoir fouiller son histoire et la lui raconter, mais l'élément déclencheur de leur victoire sera le nom de celle qu'il aime : Charlotte. En étudiant son armure, ils peuvent obtenir un indice en constatant qu'un dessin a été gravé sur son avant-bras droit, celui d'un renard stylisé. En effet, Charlotte Bellanger, décédée en mission, portait le surnom « Fox ». Leur dossier officiel de couple au sein de l'organisation n'a pas abouti suite à la décision d'Allen de devenir chevalier errant.

12

Biographie d'Allen Travis

Allen Travis faisait partie d'une famille très riche d'Irlande qui venait d'acquérir tout récemment le château de Malahide dans la banlieue de Dublin. Lorsque les ténèbres sont arrivées, le château est rapidement devenu un refuge et, lorsque le Masque a envahi Dublin, les populations se sont repliées vers Malahide. Allen a accueilli tout le monde sans distinction et a accepté, sans condition, de partager toutes ses ressources afin de faire survivre tout le monde.

Après la victoire d'Arthur et la création du Knight, il est devenu chef de la communauté du Malahide,

Journal d'Allen Travis

Après la mort d'Allen, les chevaliers peuvent récupérer son corps et son armure. S'ils analysent, cette dernière, ils peuvent découvrir dans sa mémoire plusieurs entrées d'un journal RA.

puis a demandé à rejoindre l'organisation. C'est ainsi qu'il a intégré la section Ogre au sein d'une coterie avec quatre autres chevaliers : Jennie "Archer" Long Shao, Brad "Paw" Jones, Dajan "Voice" Hamdoun et Charlotte "Fox" Bellanger.

Allen a plus tard demandé à rejoindre la section Dragon afin de pouvoir devenir chevalier errant. Ensuite, assez peu d'informations sont accessibles. On sait qu'il est revenu une fois à Camelot pour faire remettre à jour son IA Glow, défectueuse selon lui, et que c'est à cette occasion qu'il a appris la mort de Charlotte Bellanger.

MJ, vous pouvez fournir à vos PJ les textes « Vie d'un chevalier errant » présents au début de chaque codex. Ceux-ci leur en apprendront plus sur la descente aux enfers du chevalier.

Profil d'Allen Travis

Type : Patron (initié)

Tactique : Allen Travis est un combattant émérite qui contrôle parfaitement sa méta-armure Rogue. Faisant usage de son mode Ghost, il s'attaque à son ennemi ayant un score le plus faible en Chair et tente de le surprendre en faisant usage de sa dague.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque	Cdf
Aspects	6	10	6	4	10	12
Aspects exceptionnels	Mineur (1)	Mineur (4)	-	-	Mineur (3)	
	Défense	Réaction	Initiative	PS	PA	PE
Valeurs dérivées	8	4	9	30	50	70
Capacités	<p>Membre du Knight : Le PNJ bénéficie d'une méta-armure, d'une arme de contact et à distance ainsi que de 2 modules tirés de l'arsenal :</p> <ul style="list-style-type: none"> 🦋 Module de saut - nv1 : Action de déplacement, 1 tour, PE : 3 🦋 Module de vue alternative : Hearbeat, 1 scène, PE : 2 <p>Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son <i>initiative</i>.</p> <p>Anathème : Le PJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.</p> <p>Désespérant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base <i>Hargne</i> combo <i>Sang-Froid</i> (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.</p>					
Arme de contact	<p>Dague : Dégâts : 3D6 + 9 – Violence : 1 – Portée : Contact – Effet : <i>Ignore armure / silencieux / assistance à l'attaque</i></p>					

Si les PJ racontent bien l'histoire d'Allen et arrivent à le persuader, celui-ci lâche ses armes et tombe à genoux. Derrière lui, le nom de Charlotte apparaît en lettres vibrantes de puissance. Retirant son casque, il fait face aux héros. Son visage à la peau claire, marqué par les combats et veiné de noir, se détend tandis qu'une larme coule sur sa joue. Il prononce ses derniers mots, dans un français marqué d'un fort accent irlandais : « *Je ne suis pour toi qu'un renard semblable à cent mille renards. Mais, si tu m'apprivoises, nous aurons besoin l'un de l'autre. Tu seras pour moi unique au monde. Je serai pour toi unique au monde.* » (*Le Petit Prince* – Antoine de Saint Exupéry) Il finit par tomber, mort.

D'un coup, les chevaliers ont la sensation que les mots sont pour eux plus simples à prononcer. De nouveaux cris de joie se font entendre au sein du *Don de l'art*, marqués pour les héros d'une tristesse indicible et profonde.

5 – Le domaine de la Capture

Les lueurs, très affaiblies maintenant, amènent les chevaliers face à un bloc d'une matière inconnue et foncée. Ce cylindre haut de trois mètres et large de cinq semble au premier abord d'un seul tenant et immuable. Toutefois, s'ils l'observent et en font le tour, de fugaces formes peuvent y apparaître, comme des silhouettes capturées sur une pellicule.

Comme toute image capturée sur un support, le seul moyen de la faire apparaître est d'utiliser de la lumière. Les chevaliers, s'ils espèrent pouvoir libérer le domaine de la Capture, vont devoir bombarder la structure de flash lumineux. S'ils le font, chaque image est différente de la précédente et forme une scène en mouvement. Les héros peuvent y voir une femme en train de sculpter une silhouette humaine, ils peuvent reconnaître Mia. Sauf que, sur son œuvre en cours de création, ce qui ressemble

à un masque blanc et lisse apparaît pour s'adresser à elle. Les deux discutent puis la femme continue sa vie. Chaque nuit, alors qu'elle semble dormir, elle se lève. Elle n'est plus elle-même mais une forme encapuchonnée, le Collectionneur. Elle part puis revient et se retransforme en femme avant de se réveiller.

Une fois la scène finie, dans la lumière des flashes, le corps d'une femme allongée sur le dos au sommet d'un piédestal est visible. À ses côtés, les chevaliers peuvent reconnaître une grande silhouette encapuchonnée. Cette dernière se retourne brutalement pour faire face aux PJ.

La structure sombre éclate comme du verre, libérant le domaine de la Capture. Le Collectionneur apparaît à leurs yeux.

6 - Le domaine de la Forme

Apparemment, les chevaliers ont pris le Collectionneur par surprise. Celui-ci était en train de

finaliser sa dernière œuvre : le corps endormi de Mia Gaspini, sous la forme d'un gisant. Les traits de la femme sont si lisses et clairs qu'on les croirait faits de porcelaine.

Le Collectionneur regarde autour de lui et constate avec une certaine horreur que les héros ont réussi à ramener les arts à la lumière. Il reprend toutefois rapidement consistance et ricane en leur indiquant : « *C'est elle, tout cela, c'est à cause d'elle ! Vous pensez peut-être avoir gagné.... Pauvres fous... la Forme restera pour toujours à moi !* »

L'entité rejette alors sa longue cape en arrière et permet aux PJ de découvrir son corps de porcelaine complètement ouvragé. Les figures qui le recouvrent offrent des formes géométriques improbables capables de subjuguier n'importe qui. Les héros et tous ceux qui les accompagnent perdent 2D6 points d'espoir.

Profil du Collectionneur gravé

Type : Patron (initié)

Tactique : Cette créature aime se téléporter et attaquer le personnage avec le plus d'Aura ou de Hargne. Brutale et rapide, elle est difficilement touchable au corps à corps mais craint particulièrement les armes à distance. Elle peut décider d'effectuer indifféremment ses attaques au contact ou à distance.

14

	<i>Chair</i>	<i>Bête</i>	<i>Machine</i>	<i>Dame</i>	<i>Masque</i>	
Aspects	6	12	6	8	12	-
Aspects exceptionnels	Mineur (2)	Mineur (2)	Mineur (2)	-	Majeur (5)	-
	<i>Défense</i>	<i>Réaction</i>	<i>Initiative</i>	PS	Bouclier	Point faible
Valeurs dérivées	10	5	10	250	15	Perception Hargne
Capacités	<p>Téléportation (ombres) : Le PNJ peut apparaître et disparaître à volonté dans l'ombre.</p> <p>Obscurité impénétrable : Le PNJ est immunisé à l'effet <i>lumière</i> généré par des armes, des outils ou des modules. Il reste sensible à l'effet <i>lumière</i> généré par l'art.</p> <p>Domination : Deux fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect <i>Machine</i> en opposition à la <i>Hargne</i> du PJ visé (avec <i>overdrives</i>) (ou <i>Bête</i> divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le personnage dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.</p> <p>Anathème : Le PJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'espoir plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupèrent 1D6 points d'espoir par tranche complète de 6 points d'espoir perdus.</p> <p>Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son <i>initiative</i>.</p>					
Arme de contact	Griffes en élément alpha : Dégâts : 3D6 + 6 – Portée : Courte – Effet : <i>Ignore armure</i>					
Arme à distance	Aiguilles de ténèbres : Dégâts : 4D6 + 6 – Portée : Moyenne – Effet : <i>Dispersion 4</i>					

Si les chevaliers ont réussi les cinq épreuves précédentes, la couleur commence à inonder le *Don de l'art* et empêche leur ennemi de bénéficier de son pouvoir de téléportation. En outre, ils peuvent avoir l'idée de faire appel aux autres domaines de l'art afin de lutter contre le Collectionneur. Dans ce cas, les artistes qui ont été sauvés par leurs actions vont commencer à agir en mettant tout leur talent au service des héros. Cela aura pour conséquence d'augmenter la *Hargne* de chaque PJ de 2 points, de rajouter 1D6 points de dégâts par domaine d'art représenté et de provoquer l'effet *lumière X*, X étant le nombre d'arts libérés.

Dès que les PJ ont réussi à lui faire perdre plus de la moitié de ses points de santé, le Collectionneur les interpelle : « *Vous pensez pouvoir me vaincre ? Mais sachez que tant que Mia vivra, je vivrai aussi. Nous ne sommes plus qu'un dorénavant, même si elle ne le sait pas !* »

À partir de ce moment, des nuées du Masque commencent à sortir des murs du *Don de l'art* et à attaquer les chevaliers comme les survivants du groupe. Des statues présentes dans les lieux sortent des enfants et des rejetons du Masque (voir leur profil dans le LdB - **Annexe 1 : Bestiaire - page 355 à 357**).

Le combat doit être âpre pour les chevaliers. Le Collectionneur, très méthodique et froid, n'hésite pas à s'attaquer aux VIP et artistes qui ont pu rester à proximité du combat.

Dès qu'ils réussissent enfin à faire perdre son dernier point de santé au Collectionneur, celui-ci disparaît dans une explosion de lumière étincelante.

Vision des domaines

Tout est d'un blanc le plus pur. Les PJ ne ressentent plus leur corps, ils ne savent pas s'ils sont morts ou vivants. Face à eux, six entités sont en train de les observer. Les chevaliers sont minuscules face à six titans nimbés de lumière, ils les distinguent fugacement, de gauche à droite :

- ✧ Un gigantesque homme nu porte des ailes décharnées et pendantes dans le dos. Son visage est lisse et coupé net au niveau du front, juste au-dessus, un œil d'or lévite dans le ciel. Sur le corps du titan sont tracés et gravés des milliers de formes semblables à des dessins d'enfants ou des peintures primitives. Ses deux mains sont tendues vers le ciel, comme en prière.
- ✧ Une créature trapue est assise comme en méditation. Son corps musclé drapé d'une voile d'or est percé de multiples trous d'où sont diffusés des sons mélodieux. Au-dessus, apparaît une tête qui n'est autre qu'un cylindre semblable à une tour détruite dont le sommet se transforme en des tuyaux d'orgue

innombrables. Dans ses mains, l'être tient un long instrument à vent pourvu de gorges et de bouches aux sonorités envoûtantes. Dans le dos du titan vole en suspension un cercle percé de trous diffusant des sons qui complètent la musique jouée par la chose.

- ✧ Un être à la silhouette sculptée dans une matière bleu translucide se tient droit, dans une position sculpturale. La créature est monumentale, son corps est gravé de nombreux détails tels que des visages ou des moulures qui semblent se créer et recréer à l'infini. Au travers de la matière translucide, des humains nus et immobiles sont visibles, comme s'ils avaient été piégés dans l'ambre. Le titan n'a pas de tête accrochée au corps. À la place, un étrange morceau marmoréen survole son cou et change constamment de forme pour afficher tantôt un visage, tantôt une forme abstraite.
- ✧ Une chose au corps de bébé obèse et au visage bien trop grand et rieur est assise au pied des autres titans. Sa tête est immense, sa bouche, ou plutôt ses bouches, constamment en train de parler dans une logorrhée inconnue et frénétique, le sont encore plus. Dans le dos de la créature volent des ailes composées de mots, de phrases et de lettres tracées dans des langues oubliées, vivantes et à venir.
- ✧ Une créature mouvante et gracieuse passe entre les titans. Son corps somptueux recouvert de voiles multicolores est composé de multiples membres, parfois inconnus, sans cesse en mouvement, tels que des bras qui bougent sans cesse, terminés par d'autres bras et de multiples doigts. Sa vitesse et sa grâce sont prodigieuses et sa tête est semblable à une goutte infinie de chair balayée par la tempête. Au bout de chacune de ses mains apparaissent des armes étranges, des griffes et des lames qui sont constamment remplacées par d'autres armes. La chose danse et caresse les titans, à la fois gracieuse et dangereuse.
- ✧ Proche des héros, une autre créature malicieuse et plus petite semble ne pas avoir de forme distincte. C'est le corps d'un être humain, reflétant tout ce qu'il y a autour et dont l'aspect change pour prendre celui de ce qui est le plus proche. Chaque chevalier voit en la créature sa propre personne, déformée en une parodie grotesque et drôle. Dans le dos de cet être sans identité apparaissent en flash des images volées au passé des héros et à leurs exploits. La créature sourit d'un air amusé.
- ✧ Soudain, au-dessus des titans, dans l'horizon infini d'un monde situé ailleurs, deux ailes de feu, de colère et de foudre apparaissent



en même temps que le chant de milliers d'oiseaux.

Les héros sont réveillés par ce cri qui les ramène à leur mission.

Les chevaliers reprennent conscience. Ils sont encore au sein du *Don de l'art*. Les autres survivants ont l'air eux aussi d'avoir perdu connaissance, même s'ils n'ont apparemment pas bénéficié de la même vision. Il y a évidemment de nombreux morts à déplorer, certains encore « fondus » dans l'édifice.

Si personne n'a cherché à l'attaquer ou à la tuer durant le combat, Mia Gaspini est inconsciente sur son piédestal, mais son teint paraît plus naturel. Les PJ peuvent la ramener à elle. Elle semble sincèrement ne pas savoir ce qui a pu arriver et, si les chevaliers lui racontent, elle paraît horrifiée de ce que son œuvre a déclenché. Elle peut avouer avoir rencontré le Masque au tout début des ténèbres, alors qu'on ne savait pas encore ce qu'il pouvait être et faire. Elle a cru à un rêve et, comme s'il s'agissait d'un génie, elle lui a demandé d'être reconnue pour son talent. En échange, le Masque lui a demandé la nuit et cela lui a paru incompréhensible. Elle a accepté.

Aux chevaliers de décider ce qu'ils font de Mia Gaspini. En effet, le Collectionneur ne pourra être réellement vaincu que si Mia Gaspini le paie de sa vie car elle est elle-même une part de l'entité du Masque. Tant que l'un des deux existera, l'autre aura toujours un moyen de revenir.

Si les héros décident de tuer Mia, ils perdent 3D6 points d'espoir et peuvent subir de graves conséquences si jamais des témoins assistent à la scène.

Si les héros choisissent de garder Mia en vie, ils devront vivre en sachant que le Collectionneur pourra revenir un jour ou l'autre et tenter à nouveau de vaincre l'Humanité.

Si les chevaliers trouvent une autre solution qui semble intéressante au MJ, celui-ci est libre de la leur accorder.

Conclusion

Alors qu'ils sortent difficilement du chapiteau qui renfermait le *Don de l'art*, les chevaliers et les survivants du groupe sont accueillis par des applaudissements et des cris de joie de la foule amassée au dehors. Il ne s'est apparemment écoulé que quelques minutes et personne ne semble avoir eu conscience que l'Humanité est passée si proche de perdre une arme puissante : l'art.

En réalisant l'état des survivants, c'est la panique. Les secours sont appelés et le bâtiment est rapidement mis en quarantaine.

Les héros sont bientôt relayés par une nouvelle équipe du Knight et Arthur leur ordonne de revenir au plus vite à Camelot pour lui faire leur rapport en personne.

Dès leur arrivée, les chevaliers peuvent constater que le hall des héros semble plus resplendissant que jamais. Arthur et les chevaliers de la Table Ronde, accompagnés de nombreux membres du Knight accueillent la coterie par des applaudissements.

Un court discours suit, louant les actions des chevaliers et les donnant comme exemple pour le Knight et l'Humanité. Mais quelque chose peut interpeller les héros. Si la joie est à l'honneur, une tension est palpable au sein des rangs et dans le comportement d'Arthur même. C'est comme si montait en lui et en tous une colère qu'on ne lui avait jamais vu.

MJ, vous êtes libres d'offrir aux PJ une œuvre les représentant au sein du hall des héros. Si vous le faites, les chevaliers peuvent gagner 5 points d'espoir permanents sur leur total.

S'ils n'ont pas pu sauver tous les arts, vous pouvez aussi leur rajouter une motivation majeure : sauver le domaine *déterminer un domaine perdu*.

Quant au *Don de l'art*, ce sont les immortels qui auront la responsabilité de décider de son sort. Choisiront-ils d'en faire l'exemple d'une victoire de l'Humanité contre les ténèbres ou préféreront-ils effacer ce douloureux souvenir ?



WWW.KNIGHT-JDR.FR



KNIGHT

R É É D I T I O N

J U I L L E T 2 0 1 8